Приключения Шерлока Холмса 2



Руководство пользователя

Содержание

Предупреждение ... 3

Минимальные системные требования ... 3

Установка, запуск и удаление программы ... 4

Предыстория ... 5

Главное меню ... 6

Меню игр ... 6

Игровые задания ... 6

Пропавшие драгоценности ... 7

Указатели ... 7

Подъемник ... 8

Вскрытый сейф ... 8

Портрет преступника ... 9

Аркады ... 9

Тир ... 9

Погоня ... 10

Авторы ... 11

Предупреждение

Некоторые люди подвержены эпилептическим приступам, и мерцающий свет большой интенсивности или частая смена контрастных цветов могут вызывать у них мышечные судороги и потерю сознания. Яркий, красочный мультфильм с частой сменой кадров или видеоигра могут, к сожалению, спровоцировать приступ. Даже если у вас или вашего ребенка нет установленного врачом диагноза эпилепсия или никогда не было эпилептических приступов, вы не застрахованы от такой острой реакции на мигающий экран. Если вы или кто-либо из вашей семьи страдали симптомами, сходными с эпилептическими, то перед игрой обязательно проконсультируйтесь с врачом. Мы советуем родителям внимательно наблюдать за тем, как дети играют в видеоигры. Если во время игры у ваших детей появляются такие симптомы, как головокружение, затуманенность зрения, тик, дезориентация, непроизвольные движения или конвульсии, следует НЕМЕДЛЕННО прекратить игру и обратиться к врачу.

Меры предосторожности:

- Не садитесь слишком близко к экрану.
- Не играйте, если чувствуете усталость или хотите спать.
- Играйте в хорошо освещенном помещении.
- Через каждый час игры отдыхайте по крайней мере 10 — 15 минут.

Минимальные системные требования

- Операционная система Microsoft® Windows® 98/Me/2000/XP
- Процессор Pentium® II
- 32 МБ оперативной памяти
- 20 МБ свободного места на жестком диске
- Звуковое устройство 16 бит
- 8-скоростное устройство для чтения компакт-дисков

Установка, запуск и удаление программы

Программа имеет функцию автозапуска. Просто вставь диск в устройство для чтения компакт-дисков, и через несколько секунд начнется установка программы. Далее следуй указаниям, появляющимся на экране.

Если программа не устанавливается автоматически:

1. Вставь компакт-диск с программой в устройство для чтения компакт-дисков. Нажми кнопку **Пуск** (Start) и выбери в меню **Выполнить** (Run).
2. В появившемся окне введи D:\setup, если твой CD-ROM является диском D (если нет, введи нужную букву).
3. Нажми **OK**.

После этого начнется установка программы. Далее следуй указаниям, появляющимся на экране.

Каждый раз, когда ты захочешь запустить программу:

1. Нажми кнопку **Пуск** (Start).
2. Выбери **Программы** (Programs) / **Приключения Шерлока Холмса 2**.
3. Щелкни **Приключения Шерлока Холмса**.

Для удаления программы с компьютера:

1. Нажми кнопку **Пуск** (Start).
2. Выбери **Программы** (Programs) / **Приключения Шерлока Холмса 2**.
3. Щелкни **Удалить игру**.

Чтобы прочитать руководство пользователя:

1. Нажми кнопку **Пуск** (Start).
2. Выбери **Программы** (Programs) / **Приключения Шерлока Холмса 2**.
3. Щелкни **Руководство пользователя**.

Чтобы посмотреть каталог других игр для детей:

1. Нажми кнопку **Пуск** (Start).
2. Выбери **Программы** (Programs) / **Приключения Шерлока Холмса 2**.
3. Щелкни **Каталог детских игр**.

Чтобы посмотреть видеоролики игр для детей:

1. Нажми кнопку **Пуск** (Start).
2. Выбери **Программы** (Programs) / **Приключения Шерлока Холмса 2**.
3. Щелкни **Видеоролики**.

Предыстория

Прошлой ночью совершено загадочное ограбление городского музея. Кто-то пробрался в музей и выкрал целую коллекцию картины. Охранник видел, как вор залез через окно, и тут же запер все двери. Вор не мог сбежать из музея, однако в помещении его не смогли обнаружить.

На место преступления прибыл известный сыщик Шерлок Холмс со своим коллегой, доктором Ватсоном. Тщательно осмотрев место преступления, детективы обнаружили необычную шкатулку с драгоценностями. Когда Ватсон открыл ее крышку, произошло невероятное – он исчез. Это удивительно, но предполагается, что он переместился во времени!

«Вероятно, преступник скрылся тем же путем!» – решил великий сыщик. И теперь доктору Ватсону предстоит нелегкая задача – разыскать в прошлом главного подозреваемого, Джимми Джейлхауза, вернуть его в настоящее и передать в руки полиции. Для этого ему необходимо провести несколько расследований в разных эпохах, используя дедуктивные способности. Несомненно, доктору Ватсону понадобится твоя помощь.



Главное меню



Чтобы вместе с доктором Ватсоном переместиться в прошлое, щелкни одну из **картинок**. В каждой эпохе тебе предстоит выполнить задание, используя дедуктивный метод мышления. Только поймав Джимми в каждой из эпох, ты можешь вынудить его вернуться в настоящее.

Меню игр



Шерлок предлагает тебе присоединиться к путешествию доктора Ватсона в прошлом. Чтобы заставить Джимми вернуться в настоящее, тебе предстоит перемещаться в различные эпохи и находить ключ к решению нелегких задач. Выбирай ту или иную эпоху, щелкнув одну из **картинок**, и приготовься к захватывающим приключениям в прошлом!

Игровые задания

В какую бы эпоху ты ни попал, тебе предстоит провести расследование и предложить единственно верный способ решения той или иной проблемы. Слушай внимательно! Любая деталь может оказаться важной в ходе расследования.

Пропавшие драгоценности

(Англия времен правления королевы Виктории)



Вряд ли такому преступнику, как Джимми, удастся исправиться! Даже в викторианской эпохе Джимми продолжает свои грязные делишки. Теперь он занялся грабежом богатых особняков. Сегодня под покровом ночи Джимми пробрался в дом богатого английского лорда, где его встретила сторожевая собака. Хитрый грабитель догадался приготовить для нее приманку со снотворным. Но ограблению века помешало появление Ватсона. Джимми еще не успел скрыться с места преступления, но, услышав шаги, успел спрятать свою добычу где-то в комнате. Тебе предстоит нелегкая задача: помочь Ватсону отыскать драгоценности и доказать причастность Джимми к краже.

Указатели

(Испания XVI в.)



На этот раз мы переместимся примерно на пятьсот лет назад, в Испанию – время небезопасное для путешественников. Джимми с шайкой разбойников занялся грабежом на дорогах. Чтобы сбить странников с пути, грабители сняли все указатели на развилке дороги. Отважному карабинеру Ватсону необходимо разместить указатели на их прежние места. Каждый указатель необходимо прикрепить к шесту того же цвета. Эта задача не такая простая, как кажется на первый взгляд. Определенно, Ватсону понадобится твоя помощь!

Подъемник

(Древний Рим)



Недавно среди развалин древнего храма на вершине холма был обнаружен сундук с сокровищами. Император немедленно отдал указание переправить его в Рим и разместить в императорской сокровищнице. Наш старый знакомый Джимми не терял зря времени и сумел ночью пробраться к развалинам. Но здесь его ожидало разочарование: к сундуку уже была приставлена охрана – римский центурион Ватсон и сторожевой пес.

Внизу, у подножия холма, Ватсон оставил повозку, на которой можно перевезти в столицу и сундук, и преступника, и собаку. Теперь Ватсону необходимо решить, как же это сделать, ведь подъемник может выдержать груз только одного предмета: сундука, преступника или собаки. Может, сначала спустить собаку? Но тогда Джимми представится прекрасная возможность скрыться вместе с сундуком. С другой стороны, нельзя же оставлять бедного Джимми наедине с грозным сторожевым псом! Здесь не обойтись без твоей помощи!

Вскрытый сейф

(Париж, 20-е годы XX в.)



И в этой эпохе Джимми оказался в центре криминальной истории! На этот раз он является главным подозреваемым в краже бриллиантов из ювелирного магазина. Кто-то смог выкрасть камни из сейфа. Джимми оказался главным подозреваемым по этому делу, так как он был последним, кто заходил в магазин.

Сам подозреваемый утверждает, что украсть бриллианты за такое короткое время просто невозможно. Никто не сможет открыть сейф, достать камни и снова закрыть дверцу за 11 действий, пока не сработает сигнализация! Тебе предстоит доказать обратное и продемонстрировать, что такое ограбление возможно, тогда Джимми будет вынужден покинуть и эту эпоху.

Портрет преступника

(Дикий Запад)



Мы переместились на Дикий Запад, где Джимми заслужил дурную славу грабителя поездов. Его портрет с надписью «Разыскивается» можно увидеть в любом американском городке. Наконец шерифу Ватсону удалось задержать несколько подозреваемых, опознание которых должно состояться утром, но возникла неожиданная проблема. Накануне ночью Джимми удалось испортить собственный портрет, что значительно затруднит опознание. Помоги Ватсону восстановить портрет и хорошо осветить его.

Аркады

В главном меню игры ты увидишь изображения пистолета и полицейского значка. Щелкни одно из них, и ты сможешь принять участие в учениях, которые проходит настоящие полицейские. Чтобы выйти из аркады, нажми клавишу **Esc**.

Тир



Чтобы принять участие в этой аркаде, в меню игр щелкни изображение пистолета.

За 3 минуты тебе предстоит поразить как можно больше движущихся мишеней (фигурок Джимми). Когда ты попадаешь в фигурку преступника, она меняет цвет. Стреляй по мишени до тех пор, пока она не станет одного цвета с фигуркой полицейского, в сторону которого движется.

Кроме фигурок Джимми тебе встретятся и другие мишени в виде дорожных знаков.



Если ты сумеешь попасть в этот знак, к твоему счету автоматически добавится десять баллов.



Если ты попадешь в эту мишень, фигурки Джимми станут двигаться быстрее.



Чтобы фигурки Джимми приостановились, тебе придется попасть в этот знак.



Поразив этот знак, ты получишь дополнительное время.



Поразив разноцветную мишень, ты получишь дополнительные баллы.

Погоня



Чтобы принять участие в погоне за преступником, щелкни **полицейский свисток**.

После ограбления Джимми пытается скрыться с места преступления на оранжевой машине.

Твоя задача: постараться блокировать его автомобиль при помощи трех полицейских машин. Они обозначены цифрами 1, 2, 3. Для переключения между машинами используй соответствующие клавиши на клавиатуре, а управлять машинами можно при помощи клавиш со стрелками.

Следи за уровнем топлива в своей машине! Его ты увидишь в нижнем правом углу экрана.

Авторы

Идея и дизайн игры:	Dr. Roni Horowitz
Сценарий:	Dr. Roni Horowitz
Сценарий вступительного ролика:	Catherine McDonald
Менеджеры проекта:	Dr. Roni Horowitz Hadass Cohen
Руководители проекта:	Ilan Goldberg Shai Newman Gil Ilutowich
Программисты:	Hadass Cohen Peleg Kurland Gil Levinson
Постановка:	Suzi Vivanti
Иллюстраторы:	Michael Gershnik Genadi Arkoulis Yavgeny Markovitz
Режиссер-постановщик:	Genadi Arkoulis Michale Gershnik
Анимация и дизайн персонажей:	Andrey Lichqin Tanya Yazena Konstantin Biryukov Regina Shafir Irena Katz Irena Nachin Polina Gershanik Maya Marin
Оформление:	Genadi Arkoulis
Музыка:	Noam Capeliovitch
Адаптация сценария:	Catherine McDonald
Студия звукозаписи:	The Box & M-vision
Звукорежиссер:	Suzi Vivanti & Catherine McDonald
Маркетинг:	Sigal Crohn Shai Newman
Локализация:	Alla Levin
Контроль качества:	Ayala David Ron Mazal-Tov Irena Kimburg

Выражаем благодарность за помощь и ценные советы всем детям и их родителям, принявшим участие в тестировании игры.

Техническая поддержка

Техническая поддержка зарегистрированных пользователей осуществляется по телефону: (095) 147-55-08, e-mail: support@nd.ru.

Часы работы службы технической поддержки:
9:00-23:00 по рабочим дням, 10:00-20:00 по субботам, кроме праздничных дней.
Будьте готовы сообщить оператору технической службы свой регистрационный номер, а также все сведения об ошибках и следующие данные о своем компьютере:

- Операционная система
- Тип процессора и его частота
- Модель и изготовитель видеоадаптера и звукового устройства
- Модель и изготовитель устройства для чтения компакт-дисков
- Объем оперативной памяти



© Compedia Ltd, 2004. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России, стран СНГ и Балтии принадлежат ЗАО “Новый Диск”, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (095) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru.
Заказ дисков по тел.: (095) 147-13-38, e-mail: zakaz@nd.ru.